MAXI juegos 12

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

ZOOL

14U2C

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

F-19

STEALTH FIGHTER

Una sombra negra e indetectable planea silenciosa sobre el objetivo. Es el F-19 Stealth Fighter, el avión secreto de las fuerzas aéreas americanas. Ahora podrás pilotar la misteriosa máquina de guerra sobre la que los mandos del pentágono mantienen un mutismo absoluto, gracias a este increíble simulador de vuelo que tienes en tus manos. Más de cuatrocientas misiones te esperan en cuatro escenarios reales, donde deberás mostrar tu destreza a los mandos de este auténtico secreto de la USAF, el máximo logro militar en lo que a guerra electrónica y combate evasivo se refiere. Sólo los grandes pilotos son capaces de dominar este ingenio bélico. ¡Demuestra que perteneces a esta élite de ases del aire!





Requisitos mínimos:

- unos 400Kb de RAM libre.
- MS-DOS versión 2.1. Por encima de la 3.31 necesita más RAM.
- tarjeta gráfica CGA.

Requisitos deseables:

- procesador 80386.
- tarjeta de sonido AdLib.
- joystick y gráficos VGA.
- 1Mb de disco duro libre.



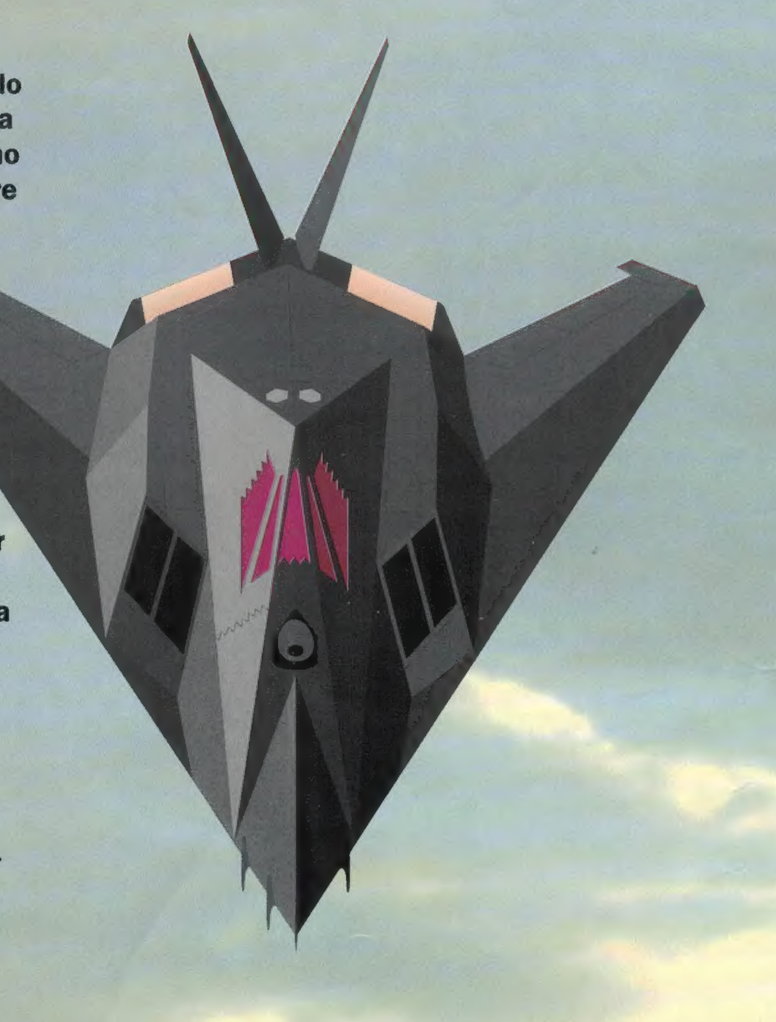


EL MISTERIO DEL AVIÓN INVISIBLE

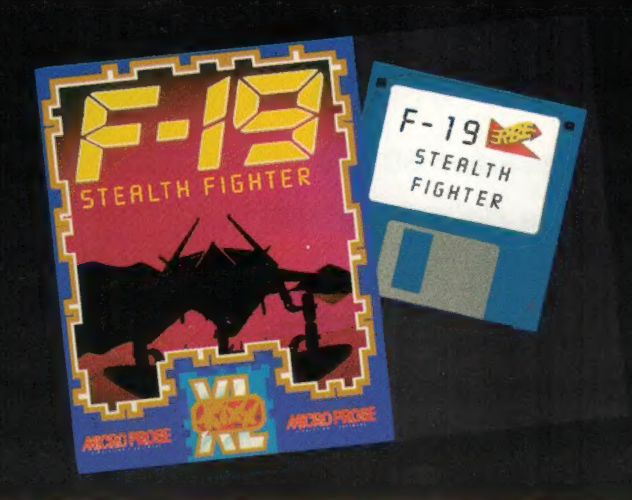
El 10 de noviembre de 1988, el Ministerio de Defensa de los Estados Unidos de América anunció la existencia de un avión que había sido la culminación de años de estudio sobre lo que podría ser el arma perfecta en cuanto a combate clandestino aire-tierra y aire-aire. Este caza, que recibía el nombre de F-117A, ha sido siempre un misterio total en lo que a diseño, aviónica y prestaciones se refiere. F-19 es una simulación de este avión de combate, cuyas características han sido largo tiempo estudiadas por los diseñadores del juego. A pesar de que aún hoy muchos datos técnicos sobre el F-117A siguen permaneciendo ocultos en informes "Top Secret", F-19 Stealth Fighter es asombrosamente realista en todas aquellas facetas que han sido dadas a conocer al público general. Eso incluye una funcionalidad combativa, de ocultación y de evasión como no había sido todavía vista en ningún avión conocido.

Una gran cantidad de opciones y una variada gama de mapas de los cinco escenarios de que dispones para tus misiones aumenta todavía más el realismo de F-19 Stealth Fighter.

Sólo algunas pequeñas variaciones marcan la diferencia entre el F-19 y el F-117A, como son la inclinación de los "tailerons" (sistema combinado de flaps, alerones...) y el diseño del fuselaje. También el reactor de tu F-19 es superior al del modelo original, de modo que ¡aprovecha esta ventaja ante el enemigo!



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Como cualquier otro simulador, F-19 requiere unas condiciones idóneas de velocidad que aporten mayor realismo a la acción. Para ello, lo más recomendable es que ejecutes el juego desde disco duro. Comprueba, antes de hacer la instalación, que tu disco duro dispone del espacio necesario, 1Mb, y que tienes un disquete de 3,5 pulgadas y alta densidad para hacer la copia de seguridad del original.

F-19 F-19 F-19 F-19 F-19

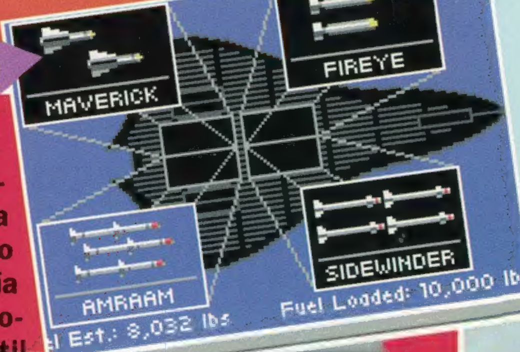
ELIGE TU PROPIO JUEGO

PREPARANDO TUS MISIONES:

Una vez pasada la pantalla de selección del avión, podrás configurar la misión que vas a realizar. En la siguiente pantalla podrás elegir el piloto con el que realizar tus misiones. Ante tus ojos aparecerá una larga lista de nombres, aunque desgraciadamente sólo algunos de ellos estarán activos para el servicio. Pulsando "ESC" podrás introducir un nuevo piloto.

Realizados los pasos anteriores, lo siguiente que tendrás que hacer es seleccionar tu misión. Si eres un piloto novato, puedes seleccionar la misión básica por defecto, consistente en una situación de guerra convencional con oponentes de grado "verde" (novatos) en la región de Libia.

Si, por el contrario, prefieres cambiar la misión inicialmente asignada, entrarás en una completa y compleja gama de opciones, que se explican con detalle en las páginas siguientes.



EL ARMAMENTO DEL F-19:

Para escoger tu arma usa el control de elección de equipo o armamento y pulsa el selector para activar el arma de borde brillante. Concluido este paso, usa de nuevo el controlador para situar el arma en el compartimento oportuno. Pulsando el selector alojarás el arma definitivamente en este compartimento.

En el momento de la elección deberás ser particularmente cuidadoso. Para la selección de tu armamento será fundamental el tipo de objetivo y de misión que hayas escogido.

¿Tu misión es conseguir información sobre el enemigo en plena guerra fría? En este caso, una cámara será un equipo mucho más apropiado que cualquier tipo de proyectil. Si tus objetivos son de tierra, es inútil escoger armamento aire-aire. Por otra parte, es importante saber la precisión que va a exigir tu misión. Si una segunda pasada sobre el blanco es inviable, sería prudente escoger un proyectil con la mayor capacidad destructiva posible. Determinados tipos de misiles poseen gran precisión, pero necesitarás más de un impacto para destruir el blanco.

Por todo ello, es vital que conozcas el extenso armamento de que dispones. La tabla de efectividad de armas que se incluye con este fascículo te servirá como referencia general para saber el modo en que actúa cada arma en función de los posibles blancos.

...ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Para instalar en el disco duro este juego debes seguir el proceso de instalación del mismo. Una vez instalado ocupará algo menos de 1Mb de disco.

No olvides hacer una copia de seguridad del original antes de instalarlo. Puedes usar para ello el comando DISKCOPY de tu sistema operativo. Un disco de alta densidad será suficiente para hacer todo el proceso de copia.

Para hacer la instalación en el disco duro, introduce el disquete



en la unidad correspondiente (A: o B: según esté configurado tu ordenador) y a continuación teclea INSTALL C: (o bien la letra de la unidad de disco duro donde vayas a instalarlo).

El programa se encarga de crear un directorio llamado F19SF y copiar en él todos los ficheros necesarios del juego. También prepara un fichero (F19.BAT) que te permitirá arrancar el juego desde el directorio raíz del disco duro sin necesidad de cambiar al directorio F19SF.

F-19 F-19 F-19 F-19 F-19 F

OBJETIVOS Y MISIONES

Combinando las distintas opciones que te ofrece el programa, puedes tener un montón de misiones diferentes. Es posible elegir la región, el nivel de misión, el de vuelo, el tipo de conflicto, la calidad del adversario...

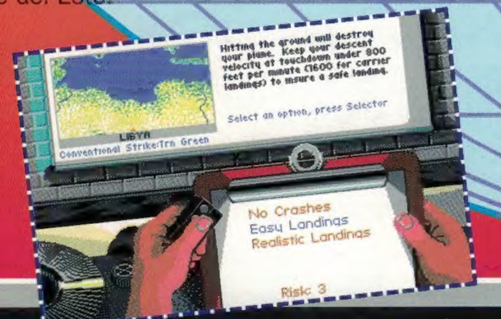
REGIÓN

Hay varias zonas geográficas sobre las que puedes cumplir tus misiones.

Libia: Su nivel de combate es relativamente bajo. Libia ha llevado a cabo en los últimos años diversas acciones de tipo terrorista que han sido contestadas por las fuerzas aéreas de Estados Unidos. Las misiones sobre el territorio libio no pueden modificarse y consisten, básicamente, en ataques a la zona de Trípoli, o intercepción de cazas enemigos en la zona de Benghazi. No son demasiado difíciles pero no te confíes.

Golfo Pérsico: Es una región mucho más difícil que la anterior. Las incursiones americanas en la región han sido en los últimos años cada vez más frecuentes y arriesgadas.

Cabo Norte y Europa Central: Las misiones en esta zona son las de mayor nivel. El control de la zona supone todo un reto en caso de un conflicto bélico a nivel mundial, dada la abundante presencia de fuerzas del bloque del Este.



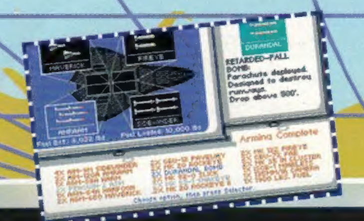
NIVEL DE CONFLICTO

¡No pienses que los distintos tipos de conflicto se diferencian sólo en su dificultad! Cada uno de ellos exige unas cualidades especiales y unas habilidades determinadas para poder finalizarlos con éxito.

Guerra fría: Supone esencialmente misiones clandestinas sobre territorio enemigo, para las cuales tu F-19 es el arma perfecta. Si eres detectado, destruye el radar que te localizó; en este tipo de misiones no se perdonan esos errores. Sobre todo, sé discreto y cuidadoso. Dado que en este grado de alerta los radares no esperan ningún ataque, tu incursión en territorio enemigo será confirmada varias veces.

Guerra limitada: En este nivel las misiones son también de índole clandestino, pero los objetivos militares están fuertemente defendidos. Dado que no te encuentras en guerra abierta, deberás evitar objetivos civiles.

Guerra convencional: Es un conflicto abierto y cruel. Tu misión será la de producir el mayor daño posible a las fuerzas enemigas. Se trata de una cuestión de pura supervivencia. No te importe ser detectado... salvo para evitar los misiles rivales.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Antes de comenzar a jugar, es conveniente que tu ordenador no tenga instalado el "driver" de teclado español, lo que puedes solucionar de varias formas, como la de escribir la orden KEYB UK, instalando así el teclado inglés. Otra posibilidad consiste en renombrar el fichero AUTOEXEC.BAT con otro nombre. Con ello, conseguirás que permanezca instalado el "driver" de teclado americano al rearrancar tu ordenador (pero también descargas otros "drivers" como el de joystick o el de ratón, no lo olvides).



La fórmula más sencilla será pulsar simultáneamente las teclas CONTROL ALT F1 antes de arrancar el juego (para volver al teclado español debes pulsar a la vez CONTROL ALT F2).

Para empezar a jugar, teclea F19 y entrarás en unas pantallas que te permiten configurar el programa. En ellas el juego te preguntará si tienes o no joystick, qué tarjeta gráfica vas a usar, etcétera.

F-19 F-19 F-19 F-19 F-19

TIPO DE MISIÓN

Ahora podrás optar por misiones de entrenamiento o por misiones reales. La diferencia está en que las misiones de entrenamiento se llevan a cabo en modo simulación, por lo que tu piloto no será eliminado.

Misiones aire-aire: Tu tarea consistirá en eliminar un avión enemigo, aunque tu siguiente objetivo será un blanco en tierra.

Misiones de ataque: Tus dos objetivos serán de tierra en este caso.

Misiones de entrenamiento: Equivalentes a las misiones de ataque aire-aire, excepto en que no recibirás daños (a cambio, tampoco ganarás puntuación).

CALIDAD DEL ADVERSARIO

Éste será un factor muy importante ya que a mayor capacidad combativa, más alta será tu puntuación final... ¡y más posibilidades tienes de ser derribado!.

Adversarios "verdes": En este caso, el enemigo apenas protege sus bases de radar y misiles. Los pilotos carecen de habilidad y por tanto son fáciles blancos de tus disparos.

Adversarios "normales": Las fuerzas enemigas son mucho más competentes que en el nivel "verde", aunque no tienen la experiencia combativa de las fuerzas de élite. El nivel técnico de los operadores de radar y los pilotos es proporcional al nivel de la potencia militar a la que te enfrentas.

Adversarios de "élite": Finalmente te enfrentas a un enemigo de alto nivel. Dispone de un equipo tecnológicamente muy avanzado, y los operadores de radar son muy hábiles. Sobre todo, ten cuidado con los pilotos, verdaderos ases del aire que te darán bastantes dolores de cabeza.

NIVEL DE VUELO

Tu elección en esta opción será definitiva para la conclusión de tus misiones. Las posibilidades a escoger en este punto son las siguientes:

Sin accidentes: Elige esta opción en tus primeras misiones cuando estés aprendiendo a volar. Caso de golpear con una montaña o contra el suelo, tu avión rebotará y estabilizará su altura a unos doscientos pies. Nunca podrás descender de esta altura, salvo que tengas desplegado tu tren de aterrizaje.

Aterrizajes fáciles: Podrás tomar tierra si tienes bajado el tren de aterrizaje aunque tu maniobra no sea muy buena, siempre y cuando sobrevueles una pista. En vuelo, tu altímetro mantendrá el avión por encima de los doscientos pies como en el caso anterior.

Aterrizajes realistas: En este caso el realismo del juego es tu peor enemigo. Un simple error en la operación de aterrizaje y tu carrera de piloto acabará trágicamente. Reducir velocidad y mantener la altura precisa serán las claves para terminar con éxito la maniobra.

Ya has seleccionado todas las características de tu misión. Ahora aparecerá en tu pantalla un breve resumen de la misión, con los objetivos militares, radares enemigos presentes, bases aéreas existentes, etcétera. Si eliges continuar, podrás entonces escoger el armamento con el que vas a afrontar la misión.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

En este juego puedes usar parámetros. Al arrancar teclea detrás de F19 el signo / y las iniciales del parámetro que desees separadas con un espacio. Hay varios tipos de sonido: ISOUND para el altavoz interno, TSOUND para sonido Tandy, ASOUND para tarjetas AdLib y compatibles y BSOUND para el resto.



J	joystick
NJ	sin joystick
GE	EGA
GM	MCGA o VGA
GC	CGA
GT	Tandy
GH	Hercules
D2	máximo detallismo
D1	detallismo medio
D0	poco detalle (PCs lentos)
A?	pon en ? la inicial de tu tipo de sonido.

Una vez configurado el hardware, y tras pasar toda la secuencia de presentación, entras en la pantalla de identificación de aviones, imprescindible para poder jugar.

Comprueba en tu lista de aviones a cuál corresponde el dibujo de la pantalla y selecciónalo dentro de la lista. Ten presente que si tu elección es incorrecta sólo podrás entrar en misiones de entrenamiento.



MANEJA TU AVIÓN

Si quiere hacer funcionar tu máquina a pleno rendimiento, será preciso que conozcas a fondo los controles. Hay una serie de teclas organizadas en varios grupos según su funcionalidad. Los grupos son los siguientes:

CONTROL DE LA DIRECCIÓN

JOYSTICK	TECLADO	ACCIÓN
Hacia delante	Cursor arriba	Inclinación arriba
Hacia atrás	Cursor abajo	Inclinación abajo
Hacia la izquierda	Cursor izquierda	Giro a la izquierda
Hacia la derecha	Cursor derecha	Giro a la derecha

AVIÓNICA Y SISTEMAS DE NAVEGACIÓN:

Selección de la trayectoria (monitor derecho) ...."F7"
Cambio de la trayectoria (monitor derecho)........................"F8"
Reajuste de la trayectoria ...."SHIFT"(*) y "F8"
Selección de trayectoria anterior ...."SHIFT" y "Av.Pág."
Selección de trayectoria siguiente............."SHIFT" y "Re.Pág."
Punto de trayectoria arriba ...."SHIFT" y Cursor arriba
Punto de trayectoria abajo ...."SHIFT" y Cursor abajo
Punto de trayectoria izquierda.........."SHIFT" y Cursor izquierda
Punto de trayectoria derecha............"SHIFT" y Cursor derecha

* no es necesario "SHIFT" al jugar con joystick.

ACELERACION Y CONTROLES DE VUELO:

Potencia máxima ...."SHIFT" y "¡"
Aceleración.."¡"
Deceleración.."‘"
Potencia cero......................."SHIFT" y "‘"
Tren de aterrizaje ...."6"
Flaps..."9"
Frenos ...."0"
Piloto automático................................"7"
Acelerar el tiempo................"SHIFT" y "z"
Poner el tiempo normal........"SHIFT" y "x"

VISTAS:

Vista desde la cabina ...."F1"
Vista desde abertura ...."SHIFT" y "F1"
Vista en persecución ...."SHIFT" y "F2"
Vista lateral......................."SHIFT" y "F3"
Vista desde misil ...."SHIFT" y "F4"
Vista táctica ...."SHIFT" y "F5"
Vista táctica inversa.........."SHIFT" y "F6"
Vista delantera....................."SHIFT" y "-"
Vista trasera ...."SHIFT" y "."
Vista derecha......................."SHIFT" y ","
Vista izquierda...................."SHIFT" y "m"

VISTAS DE MAPA Y OTRAS VISTAS:

Ampliación del mapa............................"z"
Reducción del mapa............................"x"
Vista en ángulo ...."c"

CONTROLES DESDE LA CABINA:

Intercambio de modos en el HUD......."F2"
Mapas (monitor izquierdo)................."F3"
Datos (monitor derecho) ...."F4"
Informe de artillería (monitor der.) ....."F5"
Informe de daños (monitor der.)........."F6"
Encender/Apagar el ILS ...."F9"
Informe sobre misión (monitor der.) ."F10"
Salto en paracaídas ...."SHIFT" y "F10"

CONTROL DE LAS CÁMARAS DE SEGUIMIENTO:

(aparecen en el monitor derecho en la cabina)

Cámara delantera..............................."-"
Cámara trasera ...."."
Cámara izquierda..............................."m"
Cámara derecha.................................","
Selección de objetivo ...."b"
Selección de objetivo nuevo ...."n"

ARMAMENTO:

Artillería ...."F5"
Selección de artillería ...."SPACE"
Compartimento de armas ...."8"
Disparo de artillería ...."RETURN"
Disparo de cañón ...."Back Space"

DEFENSAS:

Lanzar cartucho de bengalas ...."1"
Lanzar cartucho de metralla ...."2"
Interferencia IR ...."3"
Interferencia radar (encender/apagar)...."4"
Lanzar señuelo ...."5"

CONTROLES DE SIMULACION:

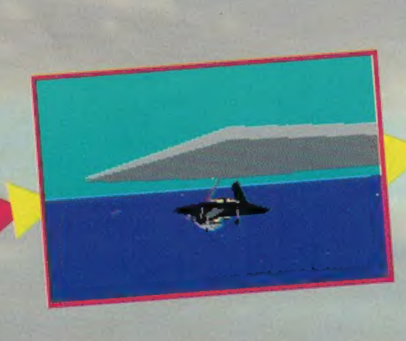
Pausa ...."ALT" y "p"
Esconder el juego ...."ALT" y "b"
Salir al sistema operativo........"ALT" y "q"
Resuministrar (entrenamiento)..."ALT" y "r"
Pasar a modo entrenamiento..."ALT" y "t"
Reactivar el joystick ...."ALT" y "s"
Niveles de sonido...................."ALT" y "v"
Niveles de detalle ...."ALT" y "d"
Ajuste del teclado (sensibilidad)........."INS"

CONTROL DE GIRO:

(válidos sólo para el modo entrenamiento))

Giro al norte ....Alt y "i"
Giro al oeste................................Alt y "j"
Giro al sur ....Alt y "k"
Giro al este ....Alt y "l"







VOLAR Y LUCHAR

TECLADOS NO EXPANDIDOS

En máquinas cuyo teclado no sea del tipo expandido será necesario utilizar estos controles y no los señalados antes.

Potencia máxima	"SHIFT" y "="
Aceleración	"="
Deceleración	"-"
Potencia cero	"SHIFT" y "-"
Vista delantera	"SHIFT" y "'"
Vista trasera	"SHIFT" y "!"
Vista derecha	"SHIFT" y "?"
Cámara delantera	"'"
Cámara trasera	"!"
Cámara derecha	"?"



ESCALA EMV

La escala EMV te indica la "visibilidad" de tu avión a los radares enemigos. La barra de la izquierda señala la intensidad de los radares de tierra, la de la derecha los radares de aviones y el bloque inferior tu propia visibilidad electromagnética.

EL CÓDIGO DE LOS COLORES

La forma y el color con el que se representan en pantalla los distintos elementos (luces de alarma, cajas del HUD, barras y escalas, etcétera) te proporcionan una información muy valiosa a la hora de volar, combatir y cumplir la misión encomendada.
Aquí tienes una tabla que te permitirá manejar ese código de colores, pero ten en cuenta que estamos hablando de modos gráficos con al menos 16 colores (EGA y superiores), que presentan algunos cambios con respecto a otros modos gráficos.

OBJETIVO EN EL HUD

Rectángulo negro	Arma no efectiva (día)
Rectángulo castaño	Arma no efectiva (noche)
Rectángulo blanco	Arma efectiva
Círculo blanco	Arma efectiva y apuntando al blanco
Círculo rojo	Arma muy efectiva y en el blanco

ESCALA EMV

Línea roja	Radar de tierra; no te ha detectado
Línea rosa	Radar de tierra de poco alcance
Línea amarilla	Radar de tierra; te ha detectado
Línea azul claro	Radar de avión; no te ha detectado
Línea blanca	Radar de avión; te ha detectado

INFORME DE DAÑOS

Verde	Sistemas en funcionamiento
Rojo	Fallo del sistema (dañado o destruido)

LUZ DE PILOTO AUTOMÁTICO

Blanco	Piloto automático encendido
Negro	Piloto automático apagado

LUZ DEL TREN DE ATERRIZAJE

Negro	Tren de aterrizaje elevado
Blanco parpadeando	Tren bajado a cierta altura
Verde	Tren de aterrizaje bajado

OTRAS LUCES DE ALARMA

Color brillante	Alarma encendida
Negro	Alarma apagada

MAPA DE RADAR DE SATÉLITE

Punto blanco	Tu avión
Amarillo/rojo parpadeante	Objetivo en tierra
Rojo parpadeante	Objetivo en el aire
Punto rojo	Otro avión
Punto negro	Radar de tierra
Punto amarillo	Misil enemigo
Línea de puntos	Radar de impulsos
Línea continua	Radar doppler
Punto verde	Lugares de despegue y aterrizaje

PANTALLA TÁCTICA

Cuadrados grises	Red de 16Km
Plato de radar verde	Radar de tierra
Barco azul	Radar de un barco de guerra
Rectángulo gris	Aeródromo
Círculo con cruz roja	Otros objetivos de tierra
Avión gris	Tu F-19
Borde gris	Señuelo
Puntos blancos	Metralla
Explosión rojo/amarillo	Bengala
Avión amarillo	Avión enemigo a mayor altitud
Avión rojo claro	Avión enemigo a la misma altitud
Avión rojo oscuro	Avión enemigo a menor altitud
Línea amarilla	Misil guiado por radar
Línea roja	Misil guiado por infrarrojos
Línea amarilla	Misil con guía visual
Objeto en caja de color	Objetivo seleccionado

BARRA DE COMBUSTIBLE (trayectoria INS)

Zona negra	Combustible consumido
Zona verde	Combustible de reserva

LA CÁMARA DE RECONOCIMIENTO

Si tus misiones son informativas, tu armamento es una cámara de reconocimiento de 135 milímetros que deberás aprender a manejar. A diferencia de las cámaras de seguimiento, la IRQ/135 está enfocada siempre hacia delante, montada sobre el compartimento de armas. Para utilizarla, haz lo siguiente:

1) Cambia el HUD al modo aire-tierra.
2) Selecciona la cámara como artillería.
3) Apunta la cámara de seguimiento hacia el objetivo (con Cam Ahead y la tecla Select Target).
4) Abre el compartimento de armas.

Ahora puedes tomar fotografías, vigilando que la cruz de tu pantalla pase por el centro de la caja del objetivo que hay en el HUD. Cuando el objeto pase a través de las lentes del CRT y aparezca, pulsa la tecla de disparo (Fire Ordnance) tantas veces como sea necesario. El CRT te indicará si has logrado tu objetivo o no.

LA CABINA



EL COCKPIT

En tu cabina podrás ver dos monitores que proporcionan toda la información que necesitas durante tu vuelo. Por otra parte, las dos terceras partes superiores están ocupadas por el HUD o pantalla central. Esta pantalla tiene tres modos principales: aire-aire, aire-tierra y modo navegación cuando no estés en combate. Aparte de estos modos, el HUD proporciona información común a los tres modos.

- ***Indicador de pérdida de velocidad***: Es una barra coloreada que aparece a veces desde la parte inferior de la escala. Si supera el punto central de ésta es que tu avión está perdiendo velocidad.

- ***Altitud***: Aparece sobre la escala vertical en la zona derecha. Viene indicada en pies por encima del nivel del suelo.

- ***Indicador VVI***: Es una barra coloreada que se extiende en vertical sobre la marca de altitud. Si se desplaza hacia abajo indica que estás perdiendo altura.

- ***Indicador de velocidad de aterrizaje***: Aparece cuando tu tren de aterrizaje está desplegado. Indica el VVI de seguridad mínimo para aterrizar. Si la barra VVI está por debajo de esta flecha, te estrellarás si intentas aterrizar.

- ***Rumbo***: Es la escala horizontal de la parte superior del HUD.

- ***Indicador de dirección***: Es el marco coloreado de la parte superior de la escala, y muestra el rumbo para llegar al punto de trayectoria INS seleccionado.

- ***Indicador de morro***: Es la cruz que aparece en el centro del HUD. Indica la dirección a la que apunta el morro del avión.

- ***Indicador de trayectoria de vuelo***: Sólo está disponible en los modos navegación y aire-tierra. Tu avión está nivelado cuando este punto y el del indicador de morro están superpuestos.

- ***Indicador G***: Se sitúa en la parte superior izquierda del HUD y muestra las "Gs" que está soportando la estructura del avión.

- ***Líneas de inclinación***: Aparecen cuando tu morro está excesivamente inclinado. Cada linea señala 10 grados de inclinación.

- ***Armamento actual***: Viene descrito en la parte inferior izquierda del HUD. Además del arma seleccionada, indica la munición que aún está disponible en tu nave.

- ***Indicadores de equipo de vuelo***: Se refiere a los elementos especiales del equipo que están activados, como los frenos o los flaps, por ejemplo.

Informació

- ***Caja de la palanca de control***: Muestra, si no dispones de Joystick, la posición en la que está en ese momento tu palanca de control.



- ***Mensajes de radio***: Aparecen eventualmente codificados en la parte superior de tu HUD, debajo de la escala de dirección.



- ***Caja de seguimiento***: Marca el objetivo más cercano, y determina si éste corresponde a un blanco de tierra o de aire. Sólo es visible cuando el objetivo está justo delante de ti.

EL MODO AIRE-AIRE

Pulsando la tecla de cambio de modo, te encontrarás dentro de este modo especial de vuelo.

Solamente aquí encontrarás los siguientes elementos:

- ***Punto de mira***: Sustituye al punto de trayectoria. Indica el punto donde impactarán los proyectiles lanzados pasado el tiempo que necesitan para recorrer la distancia que te separa del blanco (el límite son dos segundos para seis kilómetros de rango máximo).

- ***Envolvente del objetivo***: Representa la zona del cielo hacia la que puedes dirigir el misil que ya tienes activado y listo.

- ***Caja de seguimiento***: Es una caja que aparece alrededor del objetivo y que ayuda a localizarlo. Se convertirá en un óvalo en el momento en que tu objetivo entre dentro del rango del arma que tengas activada. Cuando el óvalo cambia al color rojo, el objetivo está en el alcance óptimo del arma y es un blanco idóneo.

n del HUD

Modo Aire-Tierra



EL MODO AIRE-TIERRA

Pulsando otra vez la tecla de cambio de modo pasarás al modo aire-tierra. En este modo cuentas con los siguientes elementos en pantalla:

- ***Caja de seguimiento***: Es una caja semejante a la que encontraste en el modo aire-aire.

- ***Puntos de mira de la bomba***: Aparece en las bombas de caída libre y las retardadas.

- ***Guía de la trayectoria de vuelo de la bomba***: Te marca la trayectoria que debes seguir para que la bomba caiga en el blanco. Si mantienes el indicador de trayectoria de vuelo superpuesto a esta marca conseguirás tu objetivo.

- ***Punto de mira de las lentes de la cámara***: Aparece cuando en tu equipo transportas una cámara (en misiones de reconocimiento). Es un símbolo en forma de cruz que aparece en la zona inferior central.

LOS MONITORES

En la parte inferior de la cabina tienes dos monitores con datos variados sobre el vuelo, tu trayectoria, objetivos cercanos, etc. Encontrarás la siguiente información en cada uno de los monitores:

Monitor izquierdo

- ***El mapa satélite/radar***: Indica las características geográficas de la región que sobrevuelas, así como los aviones enemigos, misiles...



Tu avión aparecerá en color blanco, y los objetivos primario y secundario son pequeños cuadrados amarillos parpadeantes. También los radares figuran en este mapa. (Los arcos en líneas de puntos son los radares de impulsos, mientras que aquellos dibujados con línea continua muestran los radares doppler. Los arcos completos representan los radares de los aviones).

- ***Pantalla táctica***: Describe tu situación local donde la parte superior se corresponde con tu trayectoria, y muestra en un tamaño mayor que la pantalla anterior aquellos elementos remarcables de la zona, como aviones, radares, construcciones, etc. En el mapa, los colores de los aviones indican su altura con respecto a ti.

Monitor derecho



Este monitor está destinado a ofrecer toda la información del vuelo al margen de los mapas. Elige la tecla adecuada para activar en el monitor la función que desees.

- ***Cámaras***: Dirige la cámara de seguimiento hacia el lugar que hayas indicado (con las teclas de dirección: delante, detrás, izquierda o derecha), y apunta al objetivo estándar más cercano.

- ***Datos***: Da una información detallada sobre el objetivo seleccionado en ese momento.

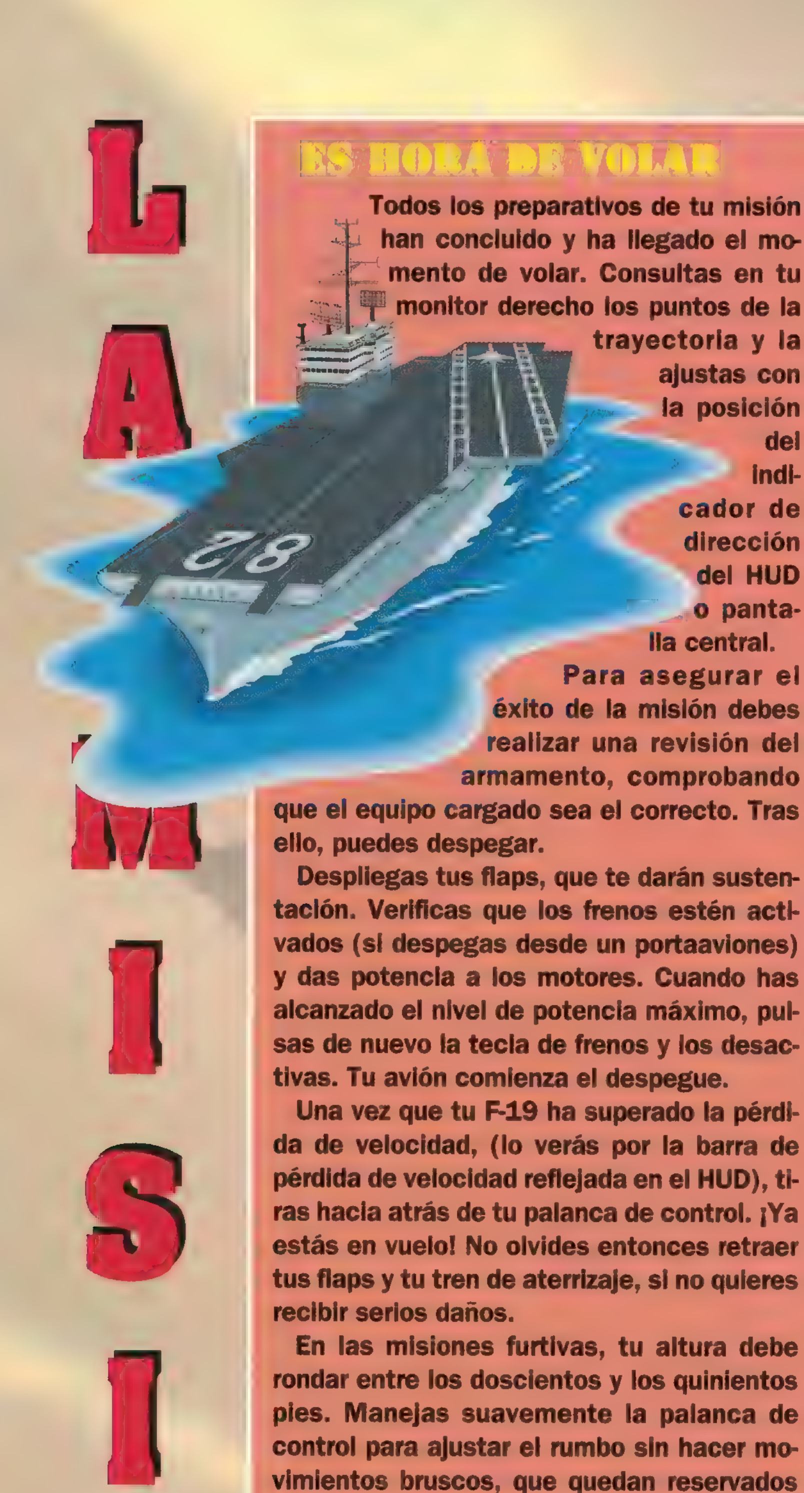
- ***Artillería***: Muestra la munición que llevas a bordo de tu avión, y el arma que se encuentra activada.

- ***Puntos de trayectoria***: Aparecerán aquí los datos de los puntos de trayectoria para objetivos y bases y el gasto de combustible correspondiente.

- ***Reajuste de los puntos de la trayectoria***: Vuelve los puntos de la trayectoria a sus valores iniciales. El punto de trayectoria 2 corresponde al primer objetivo, y el 3 al segundo.

- ***Misión***: Esta función te ofrece los datos correspondientes a la misión que estás llevando a cabo.

DE PILOTAJE



ES HORA DE VOLAR

Todos los preparativos de tu misión han concluido y ha llegado el momento de volar. Consultas en tu monitor derecho los puntos de la trayectoria y la ajustas con la posición del indicador de dirección del HUD o pantalla central.

Para asegurar el éxito de la misión debes realizar una revisión del armamento, comprobando que el equipo cargado sea el correcto. Tras ello, puedes despegar.

Despliegas tus flaps, que te darán sustentación. Verificas que los frenos estén activados (si despegas desde un portaaviones) y das potencia a los motores. Cuando has alcanzado el nivel de potencia máximo, pulsas de nuevo la tecla de frenos y los desactivas. Tu avión comienza el despegue.

Una vez que tu F-19 ha superado la pérdida de velocidad, (lo verás por la barra de pérdida de velocidad reflejada en el HUD), tiras hacia atrás de tu palanca de control. ¡Ya estás en vuelo! No olvides entonces retraer tus flaps y tu tren de aterrizaje, si no quieres recibir serios daños.

En las misiones furtivas, tu altura debe rondar entre los doscientos y los quinientos pies. Manejas suavemente la palanca de control para ajustar el rumbo sin hacer movimientos bruscos, que quedan reservados para las maniobras de evasión.

Todavía estás lejos de tu objetivo, así que puedes practicar un poco en vuelo real. Los rizos son fáciles de hacer, pero los ascensos balísticos (es decir, hacia arriba en vertical) sólo se pueden mantener durante cortos períodos de tiempo, no fuerces tu máquina más de lo necesario. Sobre todo recuerda que el vuelo a baja altura es más peligroso de lo normal; la existencia de colinas, turbulencias y zarandeos inesperados pueden provocar un accidente, procura ser muy cuidadoso.



Un vistazo al mapa general del monitor izquierdo te permite ver que ya estás cerca de tu blanco. Con el fin de confirmar que llevas el rumbo adecuado, puedes consultar los puntos de trayectoria; tu primer objetivo se sitúa en el punto de trayectoria número 2, y el segundo en el número 3. De todas formas, puedes cambiar de blanco con la tecla de nuevo objetivo. Tienes un blanco cerca, comprueba qué armamento llevas y cuál será el más indicado.

Tu objetivo es un avión Mainstay, así que seleccionas el equipo de misiles aire-aire de tu arsenal... los Sidewinder son muy adecuados. Recuerda que este tipo de aviones está habitualmente escoltado por varios cazas de combate, de modo que ¡prepárate para la lucha!

Es importante saber qué tipo de objetivo tienes al alcance para atacar con un armamento u otro (la tabla de efectividad de las armas te ayudará a decidir), pero también para saber qué tipo de ataque recibirás. Según sea el misil que se aproxima a ti (aire-aire, tierra-aire) podrás utilizar una u otra defensa. Tu avión está equipado con varios tipos de defensas preparadas para distintas situaciones... y siempre te queda el recurso de girar y esquivar el misil.

LISTO PARA EL COMBATE

Pero lo más importante no es sólo elegir el blanco y el armamento adecuado; si quieres tener posibilidades en la lucha debes evitar que te detecten los radares enemigos y, si te detectan y disparan, evitar que te alcancen sus misiles.

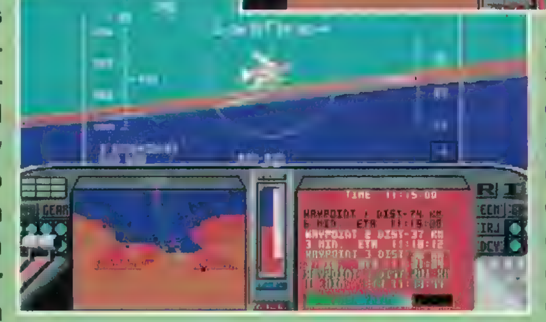
Ten en cuenta que los radares situados en campo abierto o en el mar son más sensibles, y que los radares de pulsos son menos precisos. Los colores de la pantalla te indican el grado de detección de un radar cercano, así sabrás qué posibilidades tienes de evitarlo. Si mantienes el tren de aterrizaje subido y las compuertas del armamento cerradas, será más fácil pasar inadvertido. En el caso de los radares de emisión continua, mantente a una distancia constante de su arco. Si te ha detectado un radar de pulsos, dirígete recto hacia él y aprovecha un instante de "silencio" para girar bruscamente y salir de su radio.

Lo peor de ser detectado, tanto por un radar de tierra o mar como por un avión enemigo es que pueden dispararte un misil, en cuyo caso... te darás cuenta enseguida, ya que saltará la alarma sonora.

Lo primero que debes comprobar es el tipo de misil que te ataca. Si es un misil guiado por radar, por ejemplo, puedes iniciar una maniobra de despiste del radar (interferencias ECM), y así el misl habrá perdido su sistema de guía. Esta defensa suele funcionar bien con los "beam-riders", pero es una táctica muy ruidosa.

Cuando el misil está demasiado cerca, lo más apropiado es lanzar un señuelo lo que te permitirá despistar al misil entre 25 y 60 segundos, o bien lanzar una bengala (es un señuelo de calor que lo despista



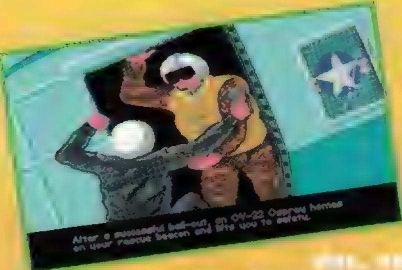


durante dos o tres segundos). La idea es conseguir el tiempo suficiente para realizar una maniobra de evasión y alejarte del ángulo de visión del misil, que es de 45 grados.

También cuentas con cartuchos de metralla que "cegarán" al misl. Pero no te fíes, algunos misiles vuelven a perseguir al blanco al cabo de unos segundos, por lo que tendrás que prepararte para contraatacar.

Coloca tu HUD en el modo aire-aire para luchar contra un avión o bien en el aire-tierra para otros objetivos. Abre las compuerta del armamento y sitúa tu arma dentro del rango de la cabeza de búsqueda del misil. Espera a que el círculo se convierta en un óvalo rojo y dispara. Si el objetivo es un avión que va al encuentro de tu misil, dispara un par de segundos antes de que converjan. Si está en tierra, simplemente recuerda abrir fuego a unos seis kilómetros del blanco... El resto del combate es tuyo. Al terminar con todos los objetivos marcados, comprueba que tu avión no ha sufrido daños y dirígete a tu base.

EL FINAL DE TU MISIÓN



¿Sabías si se acerca el final de tu misión? Una vez que has acabado con los objetivos asignados, sean de reconocimiento o de combate, busca el portaaviones que sirve de base de operaciones y prepárate para la maniobra de aterrizaje.

Aunque los pilotos expertos pueden iniciar la maniobra incluso a menos de 20 kilómetros del portaaviones, lo ideal es iniciar la aproximación a 40-50 kilómetros (no te engañes, ten en cuenta la rapidez con la que recorrerás esa distancia).

Reduce tu velocidad a unos 300 knots y levanta el morro unos 5 grados para mantenerte a la altura correcta (1.000-1.500 pies). Extiende los flaps y reduce a 230 kts, luego baja el tren de aterrizaje. Cuando la barra horizontal del ILS llega a la mitad del indicador de morro del HUD, podrás iniciar el descenso. Hazlo despacio y no pongas el morro demasiado bajo; si vas muy deprisa, acciona los frenos durante unos instantes y suéltalos. Vigila la velocidad vertical de aterrizaje: cuatro barras en la escala VVI es una velocidad segura. Continúa el descenso hasta tocar tierra, apaga el contacto y asegura los frenos.

Cuando tu misión concluya, los puntos obtenidos estarán en relación con la peligrosidad de la misión elegida (el nivel de los pilotos rivales y todas las demás opciones del menú inicial de configuración de la misión). Según hayas demostrado tu valentía en la misión encomendada, podrás recibir una serie de medallas y condecoraciones. Por ejemplo, si vuelves a la base herido y consigues salvar el avión es posible que consigas la ansiada condecoración conocida como el Corazón Púrpura.

Cada misión de combate u objetivo cumplimentado hará que te acerques a un ascenso. Si sobrevives y realizas una carrera militar, probablemente serás licenciado con todos los honores.

After an embarrassing international incident, 2nd Lt. Richard Lopez returned to his squadron. Destroying the secondary target helped calm the squadron commander. The performance rating for this mission was 21. One enemy plane was shot down. One enemy ground target was destroyed.

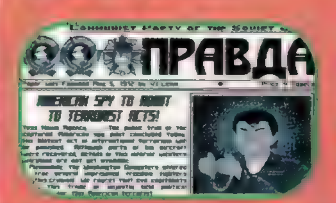
Todos los puntos que obtengas serán importantes para ser promocionado. Podrás así llegar a ser hasta Teniente Coronel; es posible incluso alcanzar el grado de General de Brigada... pero eso sólo ocurrirá cuando te retires del servicio activo. ¡Y aún te falta mucho!



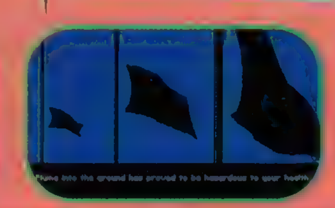
Pero no siempre puedes acabar tu misión con total éxito. Si tu avión es alcanzado y pierdes el control, tendrás que saltar en paracaídas. Sé prudente, pues si tu avión está cayendo en picado sobre su barriga el salto es casi un suicidio.

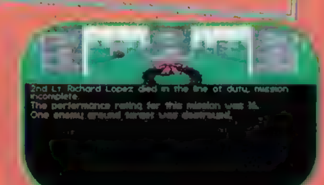
Por otra parte, saltar sobre territorio enemigo tiene un inconveniente: puedes ser capturado, los restos de tu avión localizados y la tecnología secreta del F-19 pasará a manos enemigas.

Lo mejor es intentar el aterrizaje, siempre que tengas un mínimo de control sobre tu avión. Ten en cuenta, además, que algunas misiones exigen el aterrizaje: si la misión es informativa y no logras llevar la cámara a la base, la misión habrá sido un rotundo fracaso.



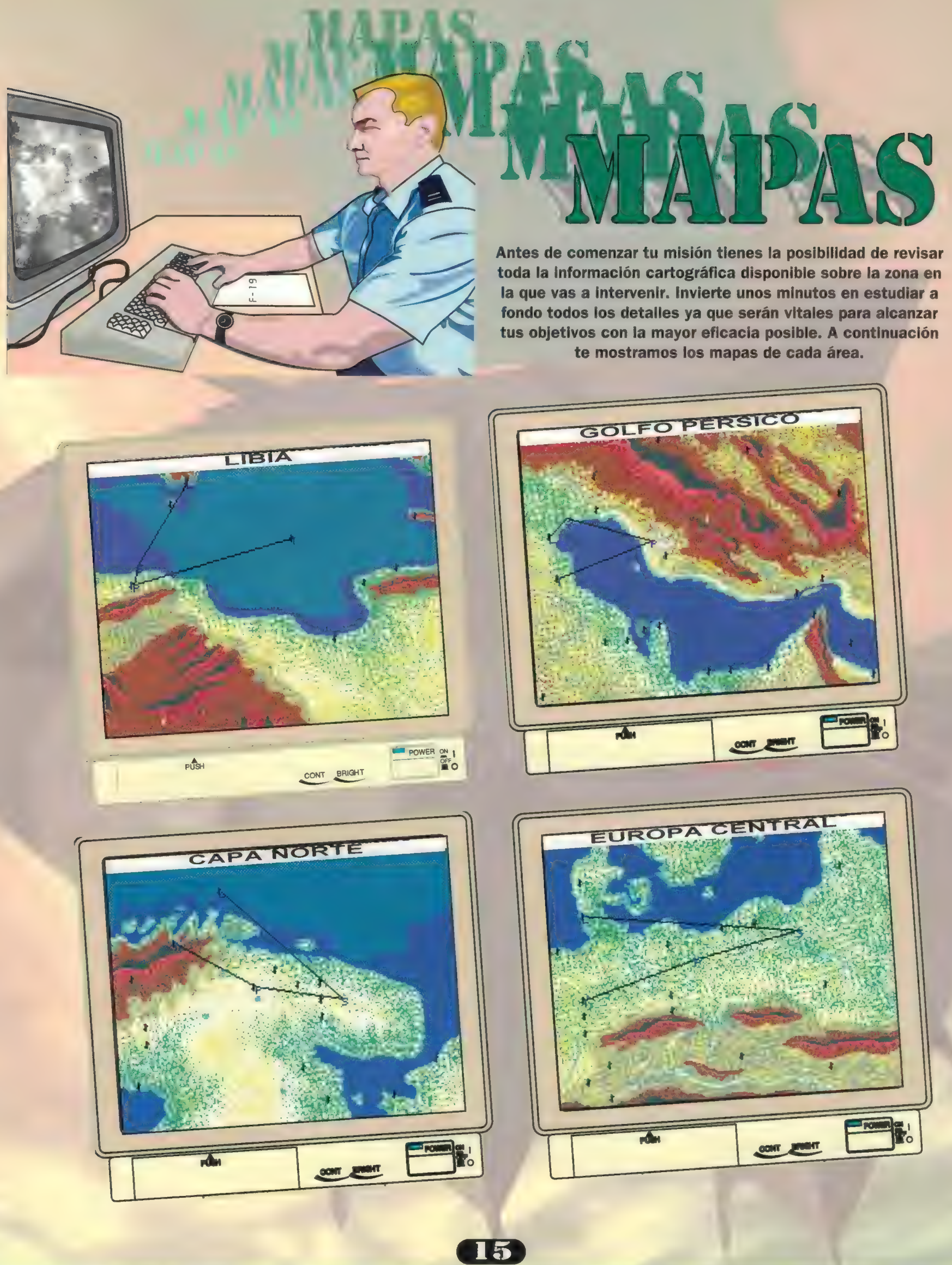




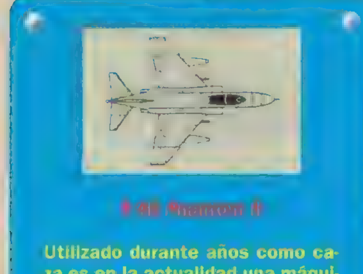


MAPAS

Antes de comenzar tu misión tienes la posibilidad de revisar toda la información cartográfica disponible sobre la zona en la que vas a intervenir. Invierte unos minutos en estudiar a fondo todos los detalles ya que serán vitales para alcanzar tus objetivos con la mayor eficacia posible. A continuación te mostramos los mapas de cada área.



AVIONES DE EE. UU.



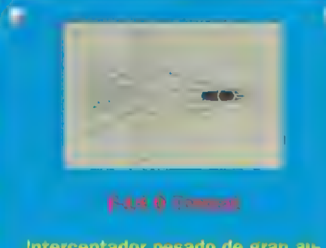
F-4E Phantom II

Utilizado durante años como caza es en la actualidad una máquina anticuada. Los que se vendieron a Irán en la época del Shah se usan en combate.



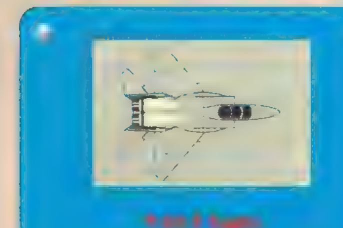
F5 Tiger II

Un F5-Tiger II tiene poco que hacer contra los aviones actuales. Aun así es posible que encuentres alguno sobrevolando las aguas del Golfo Pérsico.



F-14 D Tomcat

Interceptador pesado de gran autonomía y potente aviónica. Su armamento consiste en misiles Phoenix y Sidewinder. Suele usarse como patrulla-radar.



F-15 E Eagle

El F-15 es un gran caza. Aunque no es tan ágil como el F-16, posee una aviónica no superada por ningún otro caza, exceptuando quizá su directo rival, el SU-27.



F-16 F Falcon

Sin lugar a dudas, el caza más maniobrable que existe. Se le apoda "el reactor eléctrico" ya que su inestable estructura necesita ser controlada mediante ordenador.



F-18 C&D Hornet

El Hornet es un avión de gran versatilidad que dispone de una extensa gama de armas de todo tipo. Muchos países occidentales disponen ya de él.



A-6E Intruder

Aunque fue diseñado en los años 50, el Intruder continua cumpliendo su objetivo: bombardeo de baja cota en condiciones climatológicas y visuales adversas.



AV-8 Harrier II

Diseñado inicialmente como caza de ataque, posteriores revisiones le han concedido gran capacidad de maniobra. Es capaz de despegar en vertical.



A-10A Thunderbolt II

Avión lento pero muy blindado, fue creado especialmente para el combate anti-carros. Se emplea en ataques al suelo en la línea del frente.



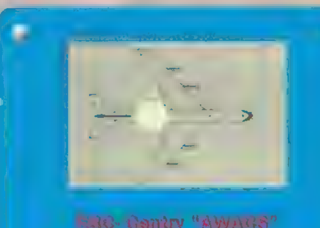
EF-111A Raven

Es el avión más preparado para la guerra electrónica y de interdicción. Resutla ideal en las misiones en condiciones visuales muy adversas.



B-1B Bomber

El Bomber ha demostrado estar capacitado para enfrentarse al enemigo. Sus prestaciones lo convierten en el sustituto de una vieja gloria, el B-52.

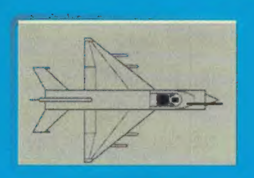


E3C- Centry "AWACS"

El E3C Centry es el mejor avión existente en comunicaciones, control de tráfico aéreo y guerra electrónica. Sólo el Mainstay ruso se le puede comparar.

Con estas fichas podrás localizar cualquier avión de los que aparecen en el test de identificación que da acceso al juego.

AVIONES SOVIÉTICOS



MIG-21 Fishbed

Fue el caza de combate estrella en los cielos soviéticos en los años 60 y 70. En la actualidad, su pobre aviónica hace de él un avión de bajo rendimiento.



Mig-23 Flogger

Aunque enormemente popular dado su bajo coste, el MiG-23 es un avión de combate muy mediocre, incapaz de utilizar armas sofisticadas.



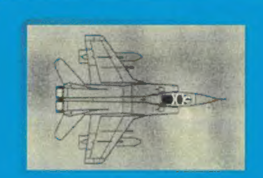
MIG-25 Foxbat

Suele participar en misiones de ataque al suelo y puede competir con éxito con enemigos equipados con misiles aire-aire de largo alcance.



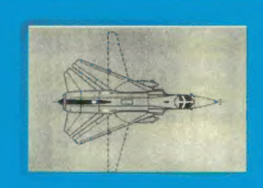
MIG-29 Fulcrum

Se considera el equivalente ruso del F-19. El Mig-29 es un avión muy ágil destinado al combate aéreo. Puede enfrentarse a cualquier enemigo.



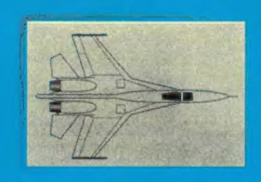
MIG-31 Foxhound

Consiste en un exitoso rediseño del MiG-25, al que supera en todo salvo en velocidad. Se dedica a la lucha contra aviones crucero y contra misiles a baja altura.



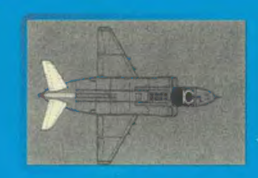
SU-24 Fencer

Es el mejor avión de ataque aire-tierra creado por los soviéticos. Su armamento y aviónica lo hacen muy eficiente en ataques en el frente y defensa de retaguardia.



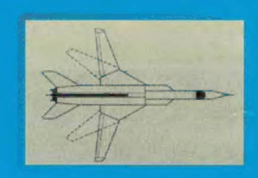
SU-27 Flanker

Este avión fue creado para la lucha contra los F-14 y F-15. Tiene gran potencia y capacidad de combate. Puede hacer frente al poderoso F-15 Eagle.



Yak-38 Forger

Dada sus cualidades en cuanto a operatividad desde portaaviones y capacidad de despegue vertical fue comparado con el Harrier, aunque es inferior.



Tu-26 Backfire

Su velocidad, su autonomía y sobre todo sus misiles de largo alcance convierten al Tu-26 en un terrible rival para los buques occidentales.



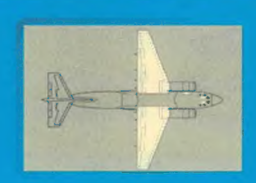
Tu-95 D Bear

A pesar de su pésima maniobrabilidad, el Tu-95 lleva 40 años trabajando como avión de reconocimiento y de guerra electrónica con considerable éxito.



IL-76 Mainstay

Es una modificación del IL-76 Candid para misiones del tipo "AWACS". Se usa como puesto de mando volante y como detector de aviones y misiles enemigos.



AN-72 Coaler

El An-72 es el último transportador aéreo de propósito general creado por la URSS. Es ideal para el transporte de personal y carga entre aeródromos muy distantes.

Ten en cuenta que muchos aviones tienen un aspecto muy similar (de hecho el MIG-27 es igual que el MIG-23). No te confundas.

DIRECTO AL BLANCO...

La efectividad de tu armamento

Con esta tabla sabrás qué efectividad tienen tus armas sobre cada objetivo, sabiendo que hay cinco grados de efectividad y tres colores. Dentro de un mismo grado, el color azul indica menor efectividad, y el rojo, máxima efectividad.

❶ *indica un arma especialmente eficaz contra el objetivo.*
❷ *arma de precisión y efectividad normal.*
❸ *arma con efectividad pobre contra ese objetivo.*
❹ *arma poco apropiada para el objetivo, sólo con mucha suerte lo alcanzarás.*
❺ *es inútil usar ese arma; sólo se perderá tiempo y munición.*

Las abreviaturas definen los tipos de objetivo: **AV** -avión en vuelo-, **HB** -hangar de base aérea-, **PB** -pista-. **AP** -aviones en pistas y hangares-, **TB** -torre de base aérea, radares y radios-, **CN** -central de energía nuclear-, **PR** -puente sobre un río-, **E** -edificios, pueblos, almacenes-, **B** -búnker-, **D** -depósito militar de combustible y suministros-, **LM** -lanzamisiles fijos y móviles-, **ES** -estación de radar SAM-, **ER** -estación de radar de sistema en fase a gran escala-, **RLA** -estación de radar de largo alcance-, **PLP** -plataforma petrolífera en el mar-, **RP** -refinería de petróleo-, **DP**- depósito de petróleo-, **PP** -pozos petrolíferos-, **SA** -grupos de submarinos-, **B** -todo tipo de barcos y submarinos en superficie-.

Técnicas de ataque

Algunas armas, como el cañón M61A1 necesitan un disparo anticipado, mientras que otras (los misiles) sólo requieren disparar y olvidar. Cada arma necesita una altitud de ataque determinada: los misiles requieren 500 pies o más, igual que las bombas retardadas y de caída libre (más de 500 pies).

Otro detalle importante es el sistema de guía, inexistente en las bombas retardadas y de caída libre: los Sidewinder y ASM tienen un sistema infrarrojo, los AMRAAM y Harpoon se dirigen con radar, la cámara IR tiene un visor fijo, y el cañón tiene un punto de mira histórico.

Hay un rango máximo al que puede dispararse el arma: las bombas de guía láser tienen rango de 1Km; los misiles Maverick, AMRAAM y ASM de 32Km; el cañón de 6Km; el misil Sidewinder de 17Km; el Harpoon de 60Km y el HARM de 20Km.

	A.V.	H.B.	P.B.	A.P.	T.B.	C.N.	P.R.	E.	B.	D.	L.M.	E.S.	E.R.	R.L.A.	PL.P.	R.P.	D.P.	P.P.	S.A.	B.
Cañón																				
Cañón M61A1 20 mm.	2	5	5	2	2	5	5	2	5	2	2	3 (azul)	3 (azul)	3 (azul)	2	2	2	2	5	3
Misiles aire-aire																				
AIM-9M Sidewinder	1 (rojo)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
AIM 120A AMRAAM	1 (azul)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Misiles aire-barco																				
Penguin-3 ASM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2
AGM-84A Harpoon	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1 (azul)
Misiles aire-tierra																				
AGM-88 A HARM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1 (azul)	1 (azul)	1 (azul)	5	5	5	5	5	2 (rojo)
AGM-65D Maverick	5	3 (azul)	5	3 (azul)	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	5	2
Bombas por láser																				
GBU-12 Paveway	5	2	4	3 (azul)	2	2 (rojo)	2 (rojo)	2	2 (rojo)	2	2	2 (rojo)	2 (rojo)	2 (rojo)	2	2	2	2	5	3
CBU-72 FAE	5	2	5	5	1 (azul)	2 (rojo)	5	1 (azul)	2 (rojo)	5	5	5	5	5	2	5	5	5	2 (rojo)	3 (azul)
Mk 20 Rockeye II	5	5	5	2	2	5	5	2	5	2 (rojo)	2 (rojo)	2	2	2	2	2 (rojo)	2 (rojo)	2 (rojo)	5	2
Bombas retardadas																				
Mk 20 Rockeye	5	5	5	2	2	5	5	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3
Durandal	5	5	1 (rojo)	5	5	4	3 (azul)	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ISC B-1 Minelets	5	5	1 (azul)	5	3	5	5	3	5	3 (azul)	3	5	5	5	5	3	3	3	5	5
Mk 22 Snakeye	5	5	4	2	2	5	5	2	5	2	5	3 (azul)	3 (azul)	3 (azul)	5	2	2	2	5	5
Mk 25 IN Cluster	5	4	5	1 (azul)	2	5	5	2	5	1 (azul)	1 (azul)	3	3	3	1 (azul)	1 (azul)	1 (azul)	1 (azul)	5	3
Bombas libres																				
Mk 82-0 Slick	5	3	4	3	2	4	4	2	4	2	3 (azul)	3	3	3	3	2	2	2	5	3
Mk 122 Fireye	5	3 (azul)	5	2	2	3 (azul)	5	2	3 (azul)	2 (rojo)	3	3	3	3	3 (azul)	2 (rojo)	2 (rojo)	2 (rojo)	4	3

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC. BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG. SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC. BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 13, el Maxijuego

• POLICE QUEST III

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

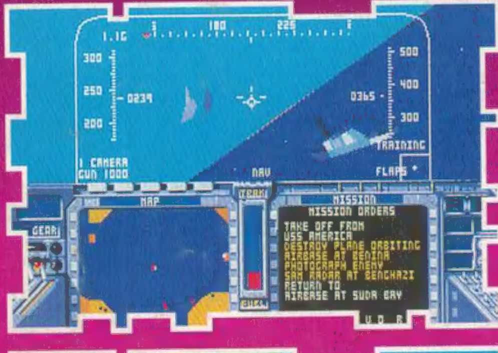
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

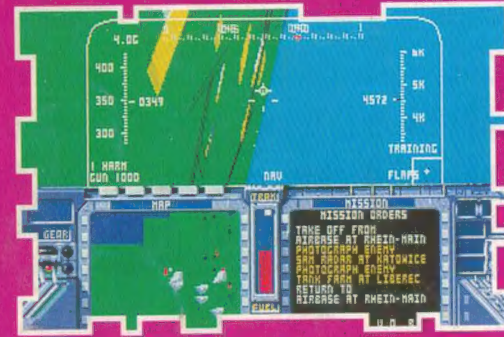
ERBE

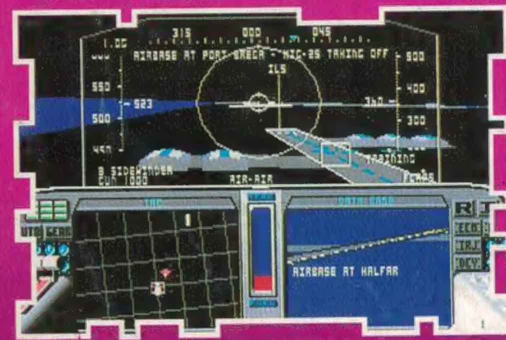
Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES









Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

F-19 STEALTH FIGHTER

La USAF no quiere hablar de él, y ahora lo tienes al alcance de tus manos, listo para que los pilotes. F-19 STEALTH FIGHTER eleva los combates aéreos a alturas inimaginables. Con asombrosos gráficos y escenarios reales, F-19 crea tanta excitación que en cuanto lo juegues volverás a por más. Fácil de aprender, pero no tan fácil de dominar.

Observa los combates entre cazas y los bombarderos desde ángulos y puntos de vista panorámicos que ningún otro simulador ofrece. Estudia detenidamente la zona en la que vas a tener que desarrollar tu misión. Objetivos, radares, meteorología..., todo está incluido. Diez niveles de dificultad, más de cuatrocientas misiones, once posibles puntos de vista diferentes... son algunos de los ingredientes de este increíble simulador.

Con cincuenta funciones de control separadas, diecisiete sistemas de armamento diferentes, volarás indetectable al radar hasta alcanzar tus objetivos, situados en la profundidad de territorio enemigo.

. Cuatro escenarios reales (Libia, el Golfo Pérsico, Polo Norte y Europa Central)
. Cientos de misiones estratégicamente estudiadas.
. Tecnología exclusiva para esquivar radares.
. Aterrizajes y despegues desde tierra o portaaeronaves.
. Puentes, suelo, portaaeronaves y objetivos de lo más reales.
. La última tecnología electrónica y de armamento.
. Sistemas de seguimiento y localización de amenazas únicos.
. Posibilidad de promoción y ascensos, como si de la carrera real de un piloto se tratara.



KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel. 021 625 3311

